

t'activa:

T E R R A S S A

R E S U M E X E C U T I U

Actualment, l'aïllament social esdevé un dels fenòmens més preocupants que afecta a tota la població i en especial a aquelles persones de més de 65 anys.

Només a Catalunya, aquest col·lectiu representa un 22% de la població i pateix greus problemes de salut física, cognitiva i mental.

Aquesta solitud no volguda, però, no únicament fa referència al fet d'estar sol sinó de sentir-se sol.

Davant d'aquest fet, **El Consorci Sanitari de Terrassa (CST)**, amb el suport de **l'Ajuntament de Terrassa, la Generalitat de Catalunya, la Diputació de Barcelona i el fons europeu FEDER**, crea un **punt de trobada de referència** a Terrassa on diferents agents propis del model de la Quàdruple Hèlix donin resposta a aquesta problemàtica real i d'abast internacional.

Europa té **30 milions** de persones aïllades.

A Espanya, prop de **2 milions** de persones grans viuen soles.

A Catalunya representa un **22% de la població**.

Els bombers van rescatar **141 persones** oblidades a casa seva durant el 2019.

Les persones grans són el col·lectiu més afectat però també és un problema que afecta als joves adolescents.

Les noves estructures familiars propicien la solitud no volguda, una tendència en creixement.



LA SOLITUD NO VOLGUDA

Un problema real que afecta
la nostra qualitat de vida.



LA PRIMERA LLIGA TECNOLÒGICA 2.0

ORGANITZACIÓ



**L'Ajuntament + Tu =
La seguretat de tothom**



UNIÓ EUROPEA
Fondo Europeo de Desarrollo Regional



**Diputació
Barcelona**

21 EQUIPS



EQUIPS

Qui són?

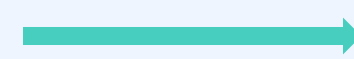
Participants més de 16 anys i apassionats per la innovació, la creativitat i la tecnologia.

Què fan?

Al llarg de 25 dies co-crearan i treballaran envers els reptes plantejats. La idea guanyadora obtindrà un premi de 4000€, serà desenvolupada per un equip tècnic especialitzat i s'implementrà al mercat a curt-mig termini.

21

EQUIPS



3 / 4

PERSONES



8

ENTRENADORES



ENTRENADORS

Qui són?

Mentors professionals de diferents àmbits.

Què fan?

Acompanyen, donen suport i mentoritzen els equips participants al llarg del programa.

2 SALUT

2 BUSINESS

2 TECNOLOGIA

2 COMUNICACIÓ

A hand holding a pen over a document, overlaid with a teal gradient. The text "4 ÀRBITRES" is centered in white.

4 ÀRBITRES



ÀRBITRES

Qui són?

Membres de l'staff especialitzats en innovació i metodologia agile.

Què fan?

Coordinaran i dinamitzaran cada partit (empatia, ideació, prototip i comunicació).

1 PER AL PARTIT EMPATIA

1 PER AL PARTIT IDEACIÓ

1 PER AL PARTIT PROTOTIP

1 per al PARTIT COMUNICACIÓ



10

SELECCIONADORES



ÀRBITRES

Qui són?

10 membres representants d'entitats organitzadores, empreses, centres i col·lectius patrocinadors.

Què fan?

Selecció dels 4 equips finalistes que passaran a la Final Four.

Votació de la idea guanyadora del programa durant la Final Four.







AFICIÓ

L'afició són totes aquelles persones que avalaran les idees dels equips participants.

Un cop finalitzat el segon partit, s'obriran les votacions al web corporatiu de T'Activa.

Cada persona podrà votar una única vegada a un equip.

L'equip amb més vots tindrà un passi directe a la Final Four.

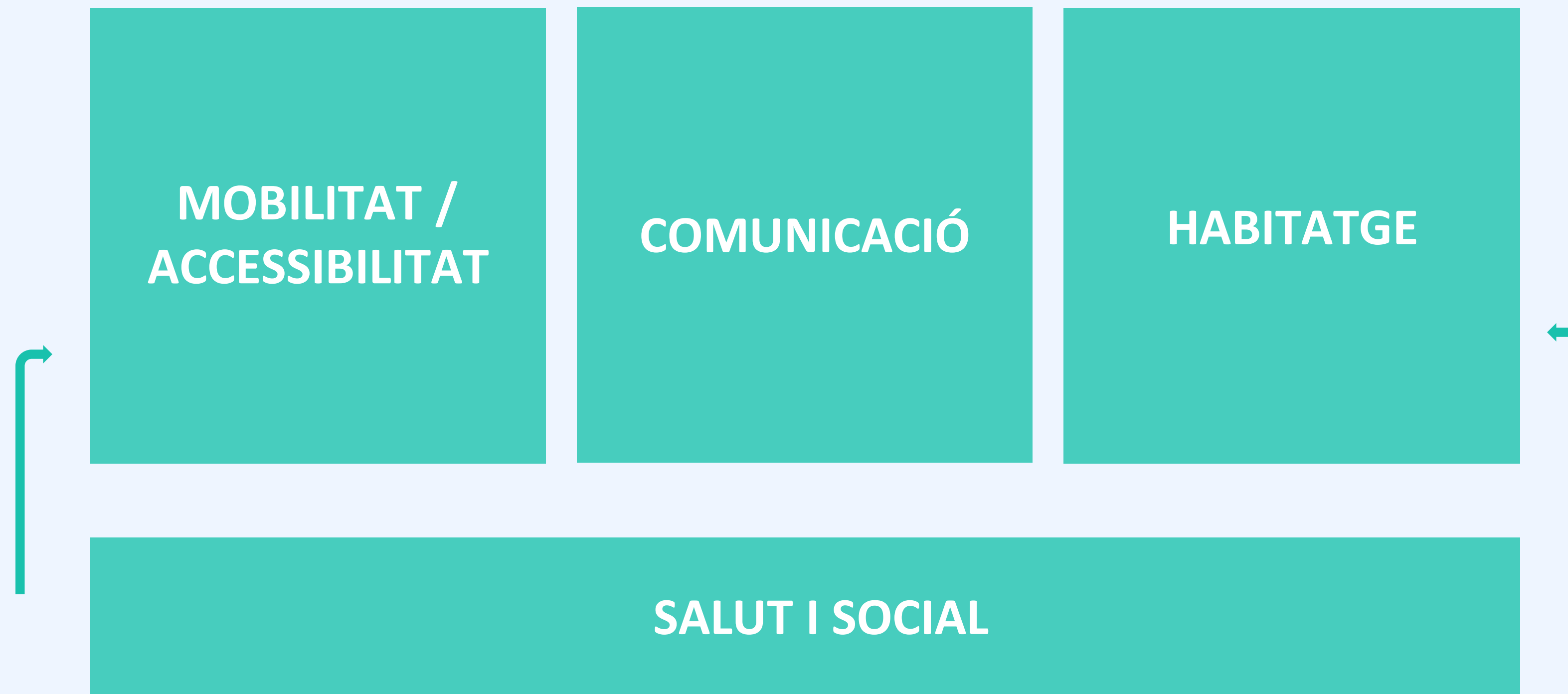
1 PREMII

4.000 € A L'EQUIP GUANYADOR

Reptes

REPTES

Cada equip treballarà per donar resposta al problema de “Com millorar la qualitat de vida d’aquelles persones que estan i se senten soles?”. I per a fer-ho, es categoritzaran els següents reptes:



Joc





600 HORES (*25 dies*)







4 PARTITS (*webinars*)



1 FINAL FOUR (*acte final*)

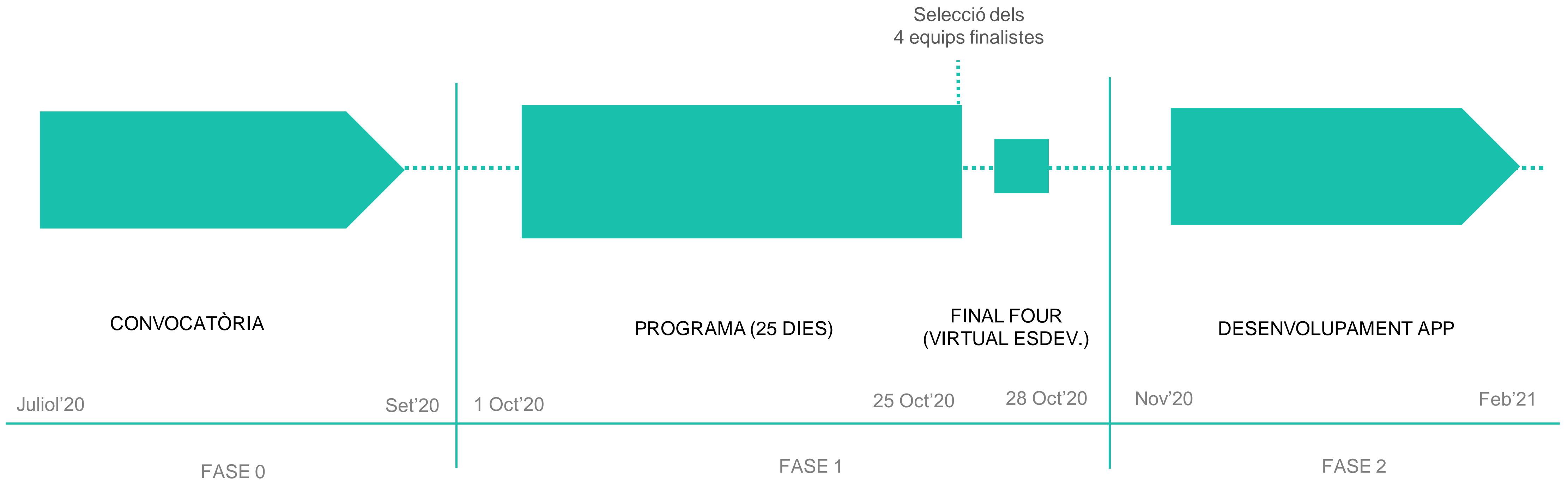
R E C U R S O S

Cada equip disposarà de 3 recursos durant el joc:

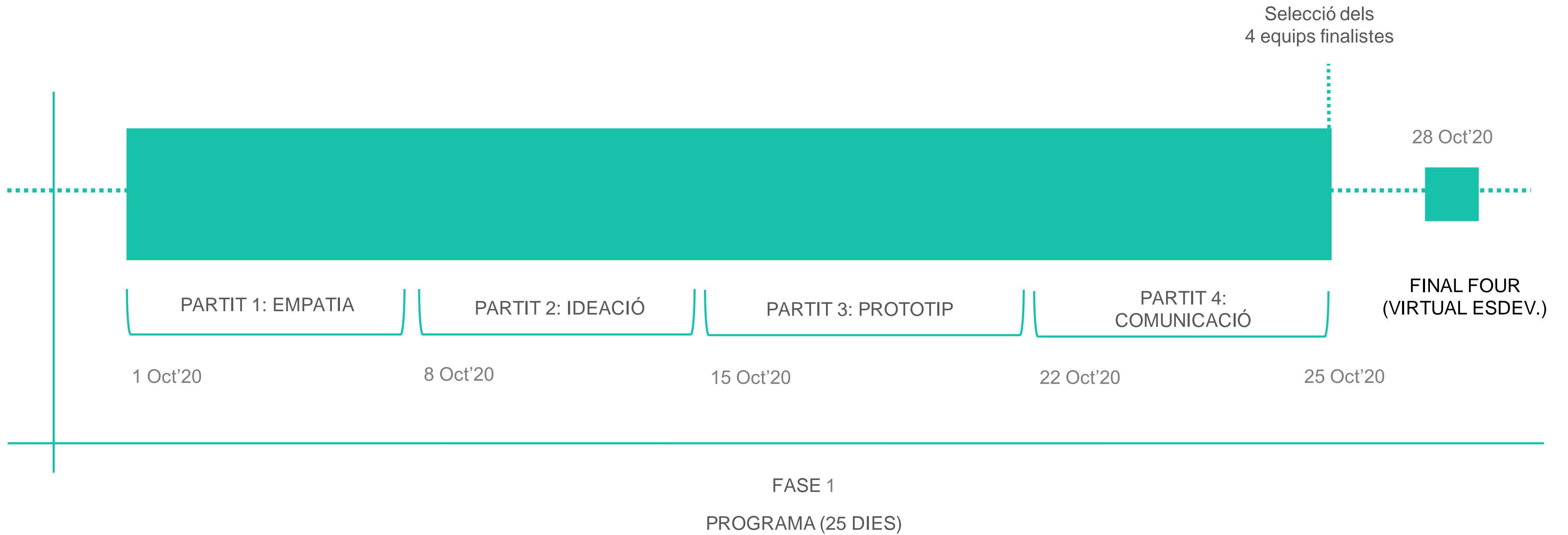
 Punts	Inici: 0 punts Final: X punts	L'equip amb més votacions tindrà passi directe a la Final Four. Els vots es faran a través del web corporatiu.
 Coins	Inici: 100 coins Final: 0 coins	Les coins permetran fixar entrenadors especialitzats en diferents àmbits. Cadascun d'ells tindrà un valor de 25 coins.
 Temps	Inici: 25 dies Final: 0 diez.	L'equip podrà veure el temps de descompte de tot el programa i controlar els dies restants per a l'entrega final.
 Suport	Inici: 120 min. Final: 0 min.	L'equip podrà concertar reunions tècniques amb els àrbitres de cada partit i amb una durada màxima establerta per reunió.

Programa

PROGRAMA



PROGRAMA



PARTICIPACIÓ

I N S C R I P C I O N S

- Per realitzar les inscripcions grupals és indispensable donar les dades del responsable de l'equip i es poden fer via e-mail a info@tactiva.cat



t'activa:
T E R R A S S A

Per conscienciar.
Per impactar.
Per transformar.

Gràcies!

irina@labcreativestudio.com

lab
creative studio